

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Lembaga pendidikan formal atau sekolah merupakan tempat utama seseorang mendapatkan pendidikan. Pendidikan mempunyai peran penting dalam menentukan perkembangan individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Sekolah dinilai memberikan sumbangan terbesar pada seseorang dalam memperoleh pendidikan secara maksimal. Tujuan Pendidikan pada umumnya yaitu menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan yang kreatif secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya melalui kegiatan pendidikan. Menurut Ahmadi (2014 : 38) Pendidikan merupakan suatu bersifat universal yang berlangsung dan tak putus dari generasi ke generasi. Pendidikan akan mengarah pada proses pembelajaran.

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang diuji coba kurikulum 2013. Perubahan kurikulum 2013 membawa dampak pada sistem Pendidikan dan pengajaran. Salah satu hal yang menjadi karakteristik kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran yang berupa tematik-integratif. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang memberikan kesan bermakna kepada siswa dari hasil pengintegrasian beberapa bidang studi (Trianto, 2015:57). Artinya, siswa melalui pembelajaran tematik memiliki pengalaman langsung dan dapat menemukan konsep-konsep ilmu pengetahuan secara mandiri.

SDN Kauman 2 Malang dipilih sebagai tempat penelitian karena peneliti melaksanakan magang di SD tersebut dan bertepatan mengajar di kelas III dan IV. Ketika peneliti melaksanakan observasi ketika magang pada tanggal 13 September

– 18 Oktober 2017 pada kelas IV di SDN Kauman 2 Malang telah ditemukan informasi terkait pelaksanaan proses belajar mengajar. Sekolah tersebut telah melaksanakan sistem pembelajaran tematik. Proses pembelajaran berlangsung dengan baik namun kurang kondusif. Guru hanya menerangkan sedikit materi kemudian siswa mengerjakan buku siswa. Siswa terlihat kurang antusias saat proses pembelajaran, hal itu ditandai dengan beberapa siswa terlihat sibuk mengobrol dengan temannya. Guru kurang mengaitkan materi dengan lingkungan siswa sehari-hari dan guru memerlukan media penunjang pembelajaran agar materi tersampaikan kepada siswa. Guru ketika pembelajaran memanfaatkan media yang sudah jadi, namun terkadang guru menggunakan media gambar saja.

Berdasarkan kejadian diatas, peneliti berdiskusi dengan Ibu Ls selaku wali kelas IV di SDN Kauman 2 Malang pada tanggal 31 Oktober 2017, beliau mengatakan bahwa proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan cukup baik, namun masih mengalami beberapa kendala. Kendala yang dihadapi pada pembelajaran tematik yaitu memadukan berbagai muatan pembelajaran menjadi satu pembelajaran yang utuh dan sesuai lingkungan siswa. Mengubah pola pikir siswa dari yang terbiasa terpisah-pisah menjadi satu kesatuan yang utuh. Beliau juga mengatakan bahwa pada bahan ajar pemerintah tidak mengangkat kearifan lokal Malang Raya hal ini menyebabkan guru kesulitan menjelaskan contoh yang tidak ada di lingkungan sekitar siswa. Kadang-kadang guru mencari contoh sesuai dengan lingkungan siswa, yaitu melalui gambar atau video. Misalnya contoh pada buku teks mengenai Tari Saman, karena seni tari khas Malang adalah tari topeng maka guru berinisiatif mencari video di youtube.

Buku yang disediakan oleh pemerintah atau LKS dari suatu penerbit yang masih kurang sesuai dengan lingkungan siswa belajar. Materi yang ada di buku siswa kurang memperhatikan karakteristik lingkungan sekitar. Guru harus mengkaitkan sendiri materi dengan lingkungan di sekitar siswa dan masih kesulitan memberitahukan kepada siswa mengenai gambaran dan bentuk kearifan lokal Malang Raya. Guru juga mengakui ketika proses belajar mengajar siswa kurang aktif dan antusias ketika pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru yaitu dengan memanfaatkan lingkungan sekolah, gambar dan video saja.

Kondisi ini tentunya dapat mempersulit siswa dalam memahami materi yang seharusnya dikuasai. Bahan ajar cetak kurang mengedepankan unsur lingkungan dan budaya lokal masyarakat setempat. Guru sebagai pendidik yang profesional harus menyiapkan media ajar yang memperhatikan kondisi lingkungan dan budaya masyarakat setempat. Padahal unsur ini sangat penting untuk dimasukkan ke dalam proses pembelajaran melalui media ajar yang memiliki konten budaya lokal.

Sekolah, sebagai agen perubahan diharapkan mampu mengembalikan dan mengurangi kesenjangan kearifan lokal dengan situasi budaya instan yang kian marak dimasyarakat. Hal tersebut didukung oleh Kompas (2017) Nilai-nilai lokal di daerah dapat dimanfaatkan untuk memperkaya kurikulum nasional. Kearifan lokal merupakan gagasan-gagasan lokal yang mempunyai nilai dan diikuti oleh warga negara masyarakatnya. Pemanfaatan kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari masyarakat pada pembelajaran bukan hanya untuk membentuk karakter, tetapi juga membantu mempermudah penguasaan kompetensi siswa dalam pembelajaran (Kompas, 2017).

Pemanfaatan lingkungan/kearifan lokal akan memperoleh hasil dan proses belajar lebih bermakna karena siswa berhadapan langsung dengan kondisi nyata. Siswa SD yang berada pada tahap operasional kongkret, dimana mereka akan cepat memahami yang dipelajari jika melihat objek secara langsung, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya inovasi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu faktor pendukung proses pembelajaran yaitu media yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa belajar.

Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru sesuai permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang memanfaatkan peran komputer untuk menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi yang bersifat interaktif. Multimedia interaktif memiliki kelebihan yaitu siswa memiliki pengalaman dalam mengoperasikan komputer, menghilangkan kebosanan, digunakan untuk belajar mandiri (Hernaningtyas, *et. al.* 2014). Keadaan SDN Kauman 2 Malang yang memiliki laboratorium komputer dapat mendukung pengembangan multimedia interaktif. Laboratorium komputer yang disediakan selama ini hanya digunakan untuk mata pelajaran TIK saja tanpa memperhatikan kemanfaatan lain bagi ketercapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian dilakukan agar tercapainya media belajar yang menarik, efektif dan sesuai tema yang dibuat. Peneliti mengembangkan multimedia interaktif dengan mengintegrasikan beberapa kearifan lokal yang ada di Malang. Daerah yang diambil meliputi Kota, Kabupaten Malang dan Kota Batu, pemilihan lokasi dipilih karena dekat tempat tinggal siswa dan sesuai kompetensi dasar yang di buku siswa

kelas IV. Subtema “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” akan membahas beberapa ciri khas Malang, hal ini dimasukkan ke dalam materi agar siswa mengetahui daerahnya sehingga dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah tempat tinggalnya. Multimedia interaktif juga akan mendorong siswa supaya lebih tertarik dalam belajar. Hal tersebut mendorong peneliti ingin mengatasi masalah dengan menciptakan suatu media yaitu dengan mengembangkan “**Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Malang Raya Subema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD**”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Malang Raya untuk kelas IV SD ?
2. Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Malang Raya untuk kelas IV SD ?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Menghasilkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dengan tempat tinggal siswa. Multimedia interaktif dikembangkan untuk siswa kelas IV di SD Negeri Kauman 2 Malang pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku.
2. Menguji kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Malang Raya yang digunakan oleh siswa kelas IV di SDN Kauman 2 Malang. Kelayakan multimedia interaktif berupa validasi multimedia interaktif, tingkat keefektifan multimedia interaktif dan tingkat kemenarikan multimedia interaktif.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran dan karakteristik produk yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan bernama Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Malang Raya. Multimedia interaktif dibuat menggunakan *software Adobe Flash*. Adapun spesifikasi produk pengembangan multimedia berbasis kearifan lokal Malang Raya yang diharapkan sebagai berikut :

##### 1. Konten (Isi)

- a. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal memuat pokok bahasan Tema 8 “Tempat Tinggalku” Subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” khususnya pembelajaran 1 dan 2.
- b. Subtema 2 “Keunikan Daerah tempat Tinggalku” dikembangkan dalam dua pembelajaran yaitu pembelajaran 1 (Sejarah Kota Malang) dan pembelajaran 2 (Wisata Alam Malang).
- c. Pembelajaran-pembelajaran tersebut memuat beberapa mata pelajaran yang berkaitan yaitu : PPKn, IPS, IPA, Bahasa Indonesia dan SBDP.

##### 2. Tampilan

- a. Multimedia interaktif ini dibuat menggunakan *software Adobe Flash*.
- b. Multimedia interaktif dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, audio dan video.
- c. Multimedia ini menampilkan (1) menu petunjuk, menu ini berisi tentang petunjuk penggunaan multimedia interaktif. (2) profil penulis, menu ini berisi tentang profil pembuat multimedia interaktif. (3) materi, menu ini menjabarkan beberapa materi yang sudah diintegrasikan ke dalam kearifan

lokal Malang Raya. (4) kuis, menu ini berisi soal evaluasi dan skor. dan (5) kegiatanku, menu ini menampilkan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan.

### 3. Konsep

- a. Multimedia diawali dengan membaca materi yang ada pada multimedia. Terdapat tiga materi yang sudah dintegrasikan dengan kearifan lokal Malang Raya dalam pembelajaran 1 dan 2.
- b. Multimedia dilengkapi dengan menu kuis yang digunakan sebagai alat ukur pemahaman siswa. Kuis tersebut berisikan soal evaluasi dan diakhir mengerjakan kuis siswa dapat mengetahui skor yang diperoleh.
- c. Multimedia juga dilengkapi dengan menu kegiatanku, menu ini menampilkan kegiatan-kegiatan yang dapat digunakan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang memuat nilai psikomotor.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

### 1. Bagi guru

- a. Memberikan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.
- b. Sebagai alat untuk menyampaikan materi pada subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku.

### 2. Bagi siswa

- a. Memotivasi dan menambah daya tarik siswa dalam pembelajaran tematik.
- b. Siswa mengetahui budaya lokal yang ada di daerahnya.
- c. Memupuk rasa bangga siswa mengenai daerah tempat tinggalnya

- d. Memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam mengoperasikan komputer melalui multimedia interaktif.

### 3. Bagi peneliti lain

- a. Hasil penelitian ini, dapat memberikan informasi mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Malang Raya subtema keunikan daerah tempat tinggalku.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

### 1. Asumsi

Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini terdapat beberapa asumsi :

- a. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Malang Raya memberikan pengalaman kepada guru untuk membuat kegiatan belajar mengajar berbasis komputer. Guru dapat termotivasi membuat media pembelajaran berbasis komputer. Guru dapat mengoperasikan komputer dengan baik.
- b. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Karesidnan Malang, memiliki kemampuan untuk memotivasi dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia memberikan pengalaman baru mengenai kearifan lokal yang ada di Malang. Selain itu, siswa juga memiliki kemampuan untuk mengoperasikan komputer dan meleak teknologi karena siswa mengoperasikan multimedia secara mandiri.
- c. Sarana dan prasarana dapat difungsikan sebagaimana mestinya. LCD, proyektor dan *speaker* yang ada di kelas dapat digunakan untuk menampilkan multimedia interaktif sehingga dapat menunjang proses pembelajaran. Selain itu, laboratorium komputer juga dapat difungsikan untuk implementasi



multimedia interaktif sehingga masing-masing siswa dapat mengoperasikan komputer secara individu dengan panduan guru.

## 2. Keterbatasan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini terdapat beberapa keterbatasan :

- a. Multimedia yang dikembangkan diuji cobakan pada kelas IV SD di SDN Kauman 2 Malang. Ujicoba dilakukan pada kelas IV-A dan IV-B.
- b. Multimedia yang dikembangkan dibatasi pada tema tempat tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku, pembelajaran 1 dan 2.
- c. Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dibatasi pada potensi lokal yang ada di Malang Raya.
- d. Pengembangan multimedia dibatasi pada uji kelayakan berupa kevalidan, kemenarikan dan keefektifan.

## G. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan suatu pesan, merangsang pikiran siswa, mempermudah siswa memahami materi sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif.
2. Multimedia interaktif adalah gabungan dari teks, grafik, suara, gambar, video dan animasi yang diolah menggunakan perangkat komputer sehingga pengguna dapat mengontrol menu-menu yang diinginkan.

3. Pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan tema dan subtema sebagai alat untuk mengintegrasikan beberapa kompetensi inti dan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran.
4. Kearifan lokal adalah suatu kebiasaan atau adat lokal yang memiliki nilai dan diikuti oleh warga masyarakatnya. Kebiasaan tersebut berasal dari budaya turun temurun yang hingga saat ini masih dipertahankan keberadaanya oleh masyarakat tertentu di daerah tertentu.

